

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan zaman yang semakin pesat saat ini berdampak kepada seluruh aspek kehidupan manusia. Seiring dengan itu, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga semakin berkembang dari hari ke hari. Memasuki abad 21 kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut telah memasuki berbagai sendi kehidupan, tidak terkecuali di bidang pendidikan (Setyantoko, 2016).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah gaya hidup masyarakat sehingga memungkinkan semua orang memiliki akses terhadap teknologi dengan memperoleh informasi apa saja, dari mana saja, dan kapan saja. Dampak nyata dari berkembangnya teknologi informasi dan teknologi ini salah satunya adalah dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran dituntut untuk lebih aplikatif dan menarik agar dapat diterima dengan baik. Adapun perkembangan teknologi yang telah banyak digunakan saat ini, yaitu *smartphone*. Menurut Wirawan (2011), pemanfaatan teknologi *smartphone* selama ini tidak hanya terfokus sebagai sarana komunikasi ataupun hiburan, tetapi sudah dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Karakteristik penggunaan *smartphone* sebagai media belajar atau dapat disebut dengan *mobile learning*, memiliki tingkat fleksibilitas yang sangat tinggi. Sebagai pelengkap pembelajaran yang ada, *mobile learning* dapat memungkinkan penggunanya dapat mengakses materi, arahan, dan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran kapanpun dan dimanapun. *Mobile learning* sendiri didefinisikan sebagai pembelajaran yang dilakukan dengan perangkat lunak seperti *handphone*, *personal digital assistants* (PDAs), atau laptop (O'Maley, 2005).

Penggunaan *mobile learning* saat ini dapat diterapkan hampir di seluruh jenjang pendidikan, baik itu siswa pada tingkat SD, SMP, SMA, maupun mahasiswa pada perguruan tinggi. Namun dalam proses pembelajarannya, alangkah baik apabila sumber belajar disesuaikan dengan karakteristik siswa atau mahasiswa yang bersangkutan. Peran media pembelajaran (*mobile learning*) menurut Arsyad (2014) digunakan dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran dalam mencapai

efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Proses pembelajaran dituntut efisien terutama pada pembelajaran di perguruan tinggi. Salam (2004) menjelaskan ketika memasuki perguruan tinggi mahasiswa perlu adaptasi dengan dunia barunya yang penuh liku-liku serta seluk beluknya yang penuh risiko, terutama adaptasi pola belajar, berpikir, berkreasi, dan bertindak dalam kehidupan baru di kampus. Menurut Lestari (2017) pembelajaran di perguruan tinggi berbeda dengan di sekolah. Perbedaannya terletak pada pendidikan yang menuntut mahasiswa untuk lebih kreatif dan mandiri dalam setiap pembelajaran, sedangkan dosen hanya sekedar menjadi fasilitator.

Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri merupakan salah satu program studi yang berada di Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Universitas Pendidikan Indonesia. Salah satu mata kuliah yang wajib dipelajari oleh setiap mahasiswa dalam program studi ini adalah Teknologi Pengelolaan Limbah. Teknologi Pengelolaan Limbah merupakan mata kuliah yang memerlukan pemahaman yang baik, sehingga mahasiswa diharuskan untuk fokus dalam belajar. Mata kuliah ini juga memuat berbagai materi yang memerlukan visualisasi yang cukup agar mahasiswa dapat dengan baik memahami apa saja yang sudah dipelajari. Berdasarkan pengalaman penulis dan juga wawancara kepada mahasiswa yang telah mengontrak mata kuliah ini, dalam proses pembelajarannya, penggunaan media pembelajaran pada mata kuliah ini terbilang masih minim dan monoton, sehingga pembelajaran dirasa membosankan, serta kurang adanya visualisasi yang dapat mendalami pemahaman mahasiswa. Selain itu, adanya wabah pandemi covid-19 di Indonesia membuat segala aktivitas harus dibatasi termasuk dengan kegiatan belajar mengajar yang harus dilakukan secara daring. Hal ini tentu saja menjadi potensi yang sangat besar, apalagi mahasiswa memiliki *smartphone* yang mendukung dalam pelaksanaan pembelajaran daring.

Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik, yang dapat menunjang mahasiswa untuk belajar secara mandiri, dan dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Upaya pengembangan media belajar *mobile learning* ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan *smartphone* yang dimiliki mahasiswa. Media belajar *mobile learning* yang banyak digunakan saat ini adalah aplikasi android. Pembuatan aplikasi android ini dapat

dilakukan salah satunya dengan menggunakan *ispring suite*. *Ispring suite* merupakan sebuah program aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan dalam penyusunan sebuah bahan pembelajaran yang profesional, efektif, serta mudah dipahami oleh peserta didik (Kurnia, 2018).

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* yang dapat membantu mahasiswa belajar mandiri dan menguji kelayakannya untuk digunakan sebagai media pembelajaran, sehingga penulis bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Menggunakan *Ispring Suite* Pada Mata Kuliah Teknologi Pengelolaan Limbah”**.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kelayakan media pembelajaran *mobile learning* menggunakan *ispring suite* pada mata kuliah Teknologi Pengelolaan Limbah untuk digunakan di Program Studi PTAG?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *mobile learning* menggunakan *ispring suite* pada mata kuliah Teknologi Pengelolaan Limbah untuk digunakan di Program Studi PTAG.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa

Dapat dijadikan media belajar mandiri dan mempermudah pembelajaran mahasiswa serta menambah minat mahasiswa dalam mempelajari mata kuliah Teknologi Pengelolaan Limbah.

2. Bagi Dosen

Dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran untuk memaksimalkan kualitas pembelajaran Teknologi Pengelolaan Limbah.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan skripsi ini mencakup beberapa berdasarkan pembahasan sebagai berikut :

- BAB I : Merupakan bab pengenalan yang memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan struktur organisasi skripsi secara umum.
- BAB II : Bagian dari kajian pustaka/landasan teoritis yang memberikan konteks secara jelas terhadap topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian.
- BAB III : Bagian ini merupakan bagian yang bersifat procedural, yakni bagian yang mengarahkan pembaca untuk mengetahui bagaimana peneliti merancang alur penelitiannya mulai dari pendekatan peneliti yang diterapkan, instrumen penelitian yang digunakan tahapan pengumpulan data yang dilakukan hingga langkah-langkah analisis data yang dijalankan.
- BAB IV : Pada bab ini berisi temuan dan pembahasan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data.
- BAB V : Pada bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang menyajikan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis penelitian serta menyampaikan beberapa hal yang dapat dimanfaatkan dari penelitian ini.